

MENCIPTA TOKOH DALAM NASKAH DRAMA
Transformasi dari Penokohan Menjadi Dialog, Suasana, Spektakel[♥]

Yudiaryani

PENDAHULUAN

Unsur yang paling mendasar dari naskah adalah pikiran termasuk di dalamnya gagasan-gagasan dan argumentasi. Kesemuanya itu menunjukkan arti dan makna tindakan tokoh. Pikiran menjadi ide utama yang dikenal dengan nama tema. Tema hadir dalam setiap naskah melalui gabungan antara tokoh dan peristiwa yang terjadi di dalamnya, sehingga pikiran menjadi sebuah pandangan seniman tentang tingkah laku manusia.

Drama berarti sesuatu sedang terjadi, dalam bahasa Yunani berarti suatu tindakan atau aksi yang terjadi pada saat ini tetapi akan berakhir di suatu saat nanti. Intensitas drama dan konflik terpusat pada plot. Penonton dibawa ke dalam satu krisis ke krisis berikutnya melalui pola ketegangan ritmik dan relaksasi, sampai pada klimaks meninggi melalui kekuatan yang luar biasa, sehingga mengakibatkan perubahan yang terkadang sangat drastis dan mengerikan. Aristoteles menganggap plot adalah tiruan aksi manusia dan tiruan kehidupan. Melalui plot, kita mengetahui bahwa hidup memiliki beberapa aksi, dan hidup berakhir bagaimana manusia beraksi.

Apabila plot adalah apa yang terjadi, penokohan merupakan jawaban terhadap mengapa terjadi sebuah peristiwa. Motivasi tokoh menjadi dasar dari munculnya tindakan. Tokoh adalah sumber utama terjadinya plot, kejadian muncul dan berkembang karena sikap, ucapan tokoh, bahkan dari sikap berlawanan antar tokoh. Penokohan adalah arti yang membedakan antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Dengan demikian, seorang penulis drama akan mencipta penokohan yang menjadi pembeda antar satu dengan tokoh lainnya.

TAHAPAN PENCIPTAAN TOKOH

Penulis drama mencipta tokoh berdasarkan beberapa tahapan.

[♥]Makalah ini disampaikan dalam rangka Workshop Penulisan Naskah Drama tanggal 20 September 2005 di Taman Budaya Yogyakarta

TAHAPAN FISIK: Tahapan ini mendasarkan diri pada fakta tentang jenis kelamin, umur, bentuk tubuh, dan warna kulit.

TAHAPAN SOSIAL: Tahapan ini memasukkan unsur status ekonomi, profesi, agama, dan hubungan keluarga. Semua unsur ini menunjukkan lingkungan latar belakang tempat tinggalnya.

TAHAPAN PSIKOLOGIS: Tahapan ini menunjukkan kebiasaan, sifat, minat, motivasi, suka atau tidak suka seorang tokoh. Tingkatan ini menunjukkan pula kerja batin, gabungan antara emosi dan intelektual yang menuntun perjalanan laku.

TAHAPAN MORAL: Tahapan ini, meskipun tak langsung, hadir dalam naskah, namun persoalan moral selalu ada. Keputusan berdasarkan moral mampu membedakan pilihan para tokoh ketika mereka berada dalam kondisi krisis moral. Keputusan ini menunjukkan apakah ia berwatak mementingkan diri sendiri, hipokrit, atau kompromis.

TIPE TOKOH

Tipologi tokoh juga penting untuk mendudukan tokoh dalam konteks yang lebih luas dari pengalaman kemanusiaan. Apabila seorang tokoh sama sekali tidak memiliki kesamaan dengan tokoh yang pernah dikenal pembaca atau penonton, maka pembaca atau penonton akan sulit berdialog dengan tokoh itu. Oleh sebab itu, sebagian besar tokoh memiliki kategori atau definisi, misalnya tipe tokoh ibu adalah wanita yang penuh kasih, tipe seorang remaja adalah pemalu, dan sebagainya. Apabila pengarang tidak memberikan imajinasi yang luas terhadap tipe tokoh, maka pembaca atau penonton akan menemukan anggapan bahwa tokoh cerita sangat sederhana tanpa ilusi. Oleh sebab itu sebagian besar pengarang memberikan tambahan ciri-ciri 'individual' setiap tokoh selain kategorisasi secara umum. Dengan demikian, kualitas tipologi menyebabkan seorang tokoh akrab secara nyata, sedangkan ciri-ciri individu menunjukkan perbedaan dan keunikannya dari sekedar tokoh keseharian.

Dialog

Keutamaan ekspresi pengarang terletak pada dialog. Pada saat naskah drama ditransformasikan menjadi "naskah" panggung, maka permainan aktor,

penataan skeneri, penataan cahaya, dan unsur pentas lainnya memperkuat ekspresi tersebut. Dengan kata lain, dialog akan tampak lebih bernas dan “hidup” apabila telah dilengkapi dengan unsur-unsur pemanggungan.

Dialog memiliki fungsi sebagai berikut, **pertama**, dialog menyajikan informasi. Pada setiap adegan, dialog harus mengungkapkan fakta, ide, dan emosi. **Kedua**, dialog harus mewujudkan karakter. Gaya ucap setiap tokoh harus mewujudkan emosi dan pikiran dalam menghadapi setiap situasi **Ketiga**, dialog harus menggiring perhatian pada kepentingan plot, yaitu memberi tekanan pada makna dan informasi di dalamnya serta membangun reaksi yang dihasilkannya. Penekanan ini mengembangkan imajinasi menuju ke sebuah progresi dan kemungkinan berikutnya. **Keempat**, dialog menghidupkan tema naskah. Dialog harus menunjukkan tanda-tanda makna yang menghidupkan karakter dan mengembangkan laku. **Kelima**, dialog harus membantu pembentukan nada dan suasana kemungkinannya. Hal itu menunjukkan pula besarnya tingkat pemisahan dengan suasana keseharian. **Keenam**, dialog harus membantu meningkatkan tempo dan irama permainan. Tempo merupakan langkah yang dimainkan antar adegan. Irama merupakan bentuk perulangan yang berasal dari suara yang beraturan. Tempo dan irama bersama-sama menciptakan cepat-lambatnya permainan.

Suasana dan Irama

Aristoteles menyebut suasana dan irama sebagai *musik*. Istilah musik dalam pertunjukan teater dapat digunakan sebagai pengganti istilah suasana dan irama pertunjukan. Suasana sebuah pertunjukan tergantung pada gabungan berbagai unsur termasuk spektakel dan dialog, yang kemudian mencipta sebuah irama permainan. Penonton langsung menyaksikan aktor bergerak dengan irama, berbicara dengan irama, bahkan penonton pun langsung merasakan perubahan irama permainan dikarenakan pergantian intensitas pencahayaan. Manusia menggunakan irama sebagai suatu koordinasi berbagai prinsip kerja. Koordinasi ini menempati posisi yang paling penting dari sebuah permainan. Irama mencipta hubungan antar bagian tubuh aktor, dan antar aktor dengan aktor lain. Penonton mengikuti irama permainan aktor sedekat mungkin, bahkan dapat dikatakan bahwa irama permainan hadir melalui penonton. Kemudian,

dari koordinasi inilah, pemain-panggung-penonton berada pada satu rangkaian kebersamaan.

Selain rangkaian kebersamaan unsur pemanggungan, Kernoddle mengatakan bahwa irama merupakan pula rangkaian dari variasi perubahan, dan apabila suatu rangkaian gerak tidak memiliki variasi dan intensitas kecepatan perubahan, maka tak akan terjadi irama. Juga tak akan ada irama apabila variasi tidak dilakukan. Irama tidak sekedar perulangan tetapi merupakan rangkaian yang saling menyempurnakan; setiap gerak perubahan akan saling melengkapi gerak sebelumnya dan mengarahkan pada kemungkinan perubahan berikutnya. Penyair mencipta irama melalui kalimat. Aktor mengkomunikasikan irama permainan langsung pada penonton melalui kehalusan dan kualitas perasaannya. Terkadang aktor tidak perlu berpikir tentang irama, hanya sutradaralah yang mengarahkan keinginan aktor untuk mencipta suasana yang tepat, dan irama apa yang mampu untuk menciptakan suasana atau *mood*.

Namun sumbangan yang langsung terasa pada perancangan panggung teater adalah melalui puitisasi naskah. Irama kalimat, bunyi kata, dan gambaran tokoh yang kaya imajinasi membantu aktor untuk menghadirkan suasana atau *mood*. Demikian juga para penata artistik dengan mendengarkan irama dialog, baik itu dialog puitis maupun dialog yang kental dengan kedaerahan tertentu, dapat mengubah dan memperkaya tata suara, tata cahaya, skeneri dan kostum. Kesejarahan dan lingkungan geografis mampu mencipta irama permainan seperti misalnya watak tokoh yang dibentuk melalui warna lokal (*daerah Yogya, Jakarta, Solo, Semarang, Surabaya*). Warna lokal tersebut kemudian mampu menghadirkan suasana dan situasi tertentu dalam pertunjukan.

Sutradara masa kini sangat peka dengan persoalan irama yang berkaitan dengan tempat yang berada pada waktu tertentu. Seorang sutradara, misalnya, terkadang menghabiskan seluruh waktu penyutradaraannya hanya untuk mengatur gerakan dan akting panggung seorang aktor. Dengan demikian, aktor tersebut mampu menyesuaikan dan memantapkan irama permainannya dengan tempat yang telah terpilih. Sutradara mengarahkan gerakan tokoh nona dan nakhoda sekaligus: nona melakukan gerakan menghidang minuman dengan irama cepat dan tangkas, sedangkan disampingnya nakhoda menghisap

cangklongnya dengan gerakan lebih perlahan, kemudian di sampingnya sepasang penari menari dengan irama waltz. Ketiga gerakan dilakukan bersamaan dalam satu irama yang menunjukkan kesatuan tempat, waktu sekaligus sikap dan kualitas watak para tokoh. Kemudian untuk menunjukkan perbedaan antara *tempo* dan irama, ia mengarahkan para aktor untuk menambah *tempo* dan kecepatan irama. Selain arahan tersebut dapat menambah variasi irama dasar dan *tempo* dapat pula membangun suasana menuju ke klimaks.

Spektakel

Spektakel atau *mise en scène* memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Spektakel adalah gerakan atau tindakan fisik seorang tokoh yang berlangsung di atas panggung. Spektakel dalam hal ini memiliki unsur-unsur visual, yaitu skeneri, kostum, cahaya, rias, gerak pantomim aktor.
2. Spektakel digunakan aktor untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan watak tokoh. Spektakel digunakan pula oleh sutradara untuk menyusun tindakan secara fisik dan akting bisnis tokoh, keluar masuk aktor, pengelompokan aktor, memilih kostum dan rias, dan memilih ruang panggung sesuai dengan penafsiran naskah.
3. Spektakel adalah ruang visual yang dapat disimbolkan melalui suara atau unsur pemanggungan lainnya.
4. Spektakel dapat digunakan untuk meyakinkan tindakan tokoh melalui peempatan skeneri, tata lampu, permainan aktor, tata kostum yang tepat.
5. Spektakel dapat membantu diksi mengungkapkan cerita. Spektakel dapat lebih meyakinkan dibanding dengan kata-kata, karena dibantu oleh penyutradaraan, keaktoran, dan penataan artistik.

Perwujudan suatu pementasan merupakan hasil dari suatu kerja mengubah bentuk atau transformasi. Apabila naskah drama yang menjadi acuan bagi pertunjukan, maka transformasi yang terjadi adalah naskah drama—menjadi pertunjukan—untuk penonton. Apabila suatu ide atau peristiwa yang menjadi acuan, maka transformasi berlangsung dari ide—pertunjukan—penonton. Seorang sutradara yang sekaligus adalah seorang pembaca akan bekerja di

ketiga wilayah tersebut: mulai dari menganalisis naskah, merancang panggung, serta menentukan penonton. Ketiganya tidak dapat dipisahkan karena pilihan naskah menentukan sekaligus pemilihan penonton, jenis, latar belakang sosial, serta selera.

DAFTAR PUSTAKA

Brockett, Oscar G., *The Theatre, an Introduction*, USA: Holt, Rinehart and Winston, 1965.

Kernodde, George R, *Invitation to The Theatre*, USA: Harcourt, Brace & World, Inc., 1967.

CONTOH KUTIPAN CERPEN

JARING LABA-LABA

Ratna Indrawati Ibrahim

Laba-laba di sudut kamarnya membuat jaring berwarna putih. Di pusat sarangnya yang berbentuk bulat konjong: laba-laba itu menelan seekor nyamuk yang nyasar!

Ibu masuk ke kamarnya membawa sapu panjang, "Non, bersihkan sarang laba-laba itu. Kamar Masmu memang jorok. Tapi, Masmu kan laki-laki! Seharusnya kamar perempuan bersih, lebih-lebih, kalau kau punya suami."

Dia menganggap omongan ibu itu sangat benar.

...

Jaring=jaring cinta Bram-kah? (Tidak pernah jelas apa warnanya) nyatanya beberapa bulan kemudian, Dina menikah dengan Bram. Sama-sama